

PENGEMBANGAN KARTU UNO AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI PAJAK PENGHASILAN (PPh) PASAL 21 DI SMK NEGERI 4 SURABAYA

Illa Mudasih

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya.
Illamudasih14@gmail.com

Suci Rohayati

Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
sucirohayati@unesa.ac.id

Pembelajaran pengayaan memberikan pelayanan kepada peserta didik yang memiliki kecerdasan lebih dengan tantangan belajar yang lebih tinggi untuk membantu mereka mencapai kapasitas optimal dalam belajarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran, kelayakan media, dan mengetahui respon siswa setelah menggunakan media. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket terbuka (lembar telaah ahli materi dan ahli media) dan angket tertutup (lembar validasi ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa). Hasil skor persentase diperoleh berdasarkan perhitungan skor skala likert dan Guttman. Hasil penelitian menunjukkan skor 82,5% dari validasi ahlimateri dengan kriteria sangat layak, 85% dari validasi ahli media dengan kriteria sangat layak dan 85,5% dari respon siswa dengan kriteria "sangat baik". Sehingga secara keseluruhan didapatkan skor presentase sebesar 85,5%, dan dapat disimpulkan bahwa media pengayaan kartu uno akuntansi sangat layak digunakan sebagai alternatif media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21.

Kata Kunci: Media Pengayaan, Kartu Uno Akuntansi, Materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21

Abstract

Enrichment activities provide services to learners who have more intelligence with higher learning challenges to help them achieve the optimal capacity in their learning. One of media that can attract students' interest is the media associated with card games. The purpose of this study is to produce learning media products, to know the media feasibility, and to know the students' responses after using the media. The development model used is a 4-D model by Thiagarajan that consists four stages: define, design, development, and disseminate. This study is limited only to the development stage. The data collection techniques used are open questionnaires (analysis sheets of material experts and media experts) and closed questionnaires (the validation sheet of material experts, media experts, and students' response). The result of the percentage score is obtained based on Likert and Guttman scores. The results shows the score of 82.5% got from the validation of material experts with "very feasible" criteria, 85% from the validation of media experts with "very feasible" criteria, and 85.5% from students' responses with "very good" criteria. So, the average percentage score got is 85.5% and it can be concluded that the media of accounting uno cards is feasible to be used as an alternative media in the enrichment learning on the material of Income Tax (PPh) number 21.

Keywords: enrichment learning media, accounting uno cards, income tax number 21

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa sekarang sudah menjadi semacam kebutuhan bagi setiap insan manusia dan setiap warga negara berhak memperolehnya. Tujuan Pendidikan Nasional sendiri menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, yakni mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa.

Untuk menuju keberhasilan pendidikan di Indonesia, pemerintah telah melakukan usaha terbaiknya dengan

mengganti kurikulum sebelumnya dengan Kurikulum 2013 dengan harapan mampu memenuhi kebutuhan dan kualitas pendidikan yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Kurikulum 2013 berusaha untuk lebih menanamkan nilai-nilai yang tecermin pada sikap dapat berbanding lurus dengan keterampilan yang diperoleh peserta didik melalui pengetahuan di sekolah (Fadlillah, 2014). Untuk mewujudkan hal tersebut, implementasi kurikulum 2013 guru dituntut untuk secara professional dalam merancang pembelajaran efektif dan bermakna, mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang

tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif, serta menetapkan kriteria keberhasilan belajar.

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Daryanto, 2016). Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menyebutkan bahwa standar proses pembelajaran harus interaktif, inisiatif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik.

Menurut Arsyad (2016), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Kedudukan media pembelajaran ada dalam model pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa dengan lingkungan belajarnya. Dengan menggunakan permainan sebagai media, suatu proses pembelajaran di dalam kelas akan terasa menyenangkan, menumbuhkan motivasi, semangat, tidak membosankan dan siswa cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, 2014).

Media pengayaan dengan sebuah permainan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa akan bersemangat untuk belajar dalam kegiatan pengayaan. Penelitian yang dilakukan oleh Nachiappan, (2014) membuktikan bahwa media permainan mampu membangun minat siswa untuk belajar dan mampu membuat siswa memiliki keterampilan sosial serta mampu berinteraksi dengan lebih baik antar peserta didik. Umumnya media pengayaan yang sering digunakan dalam kegiatan pengayaan terbatas pada *power point*, papan tulis dan bahkan hanya menggunakan lembar latihan soal. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pengayaan agar dapat digunakan sesuai dengan kegunaan dari program pengayaan.

Berdasarkan hal tersebut dipilih permainan kartu uno sebagai salah satu media pengayaan. Menurut Reny (2014) bahwa uno adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan sebuah kartu yang dicetak khusus. Permainan kartu uno merupakan suatu permainan yang relatif digemari dan mudah dalam memainkannya. Dalam permainan kartu uno ini akan menampilkan visualisasi soal dan jawaban. Permainan kartu uno sebagai media pengayaan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat siswa maupun

meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari sehingga kegiatan pembelajaran akan berlangsung menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, media pengayaan dengan permainan kartu uno akuntansi ini nantinya diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang mandiri, menarik, dan menyenangkan tetapi tetap memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media pengayaan ini ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya untuk siswa program keahlian akuntansi. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada program keahlian akuntansi adalah mata pelajaran administrasi pajak. Mata pelajaran administrasi pajak mempunyai karakteristik cepat berkembang, banyak konsep dan berbasis keterampilan pada pengembangan kemampuan siswa. Materi Pajak Penghasilan (PPh) pasal 21 yang terdapat dalam mata pelajaran administrasi pajak dipilih dalam pengembangan media pengayaan. Karena materi Pajak Penghasilan (PPh) pasal 21 merupakan materi yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan menghafal, dan latihan mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru administrasi pajak di SMK Negeri 4 Surabaya diperoleh informasi bahwa penggunaan variasi media dalam proses pembelajaran akuntansi jarang dilakukan terutama pada media yang digunakan dalam kegiatan pengayaan. Media yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran di kelas guru menggunakan media sebatas power point. Untuk media pengayaan yang digunakan hanya berupa lembar soal. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan antusias dalam kegiatan pengayaan. Nilai kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditentukan oleh guru administrasi pajak di SMK Negeri 4 Surabaya adalah 75 dan siswa yang telah mencapai nilai KKM dalam ulang harian materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 sebesar 65% dan siswa yang tidak tuntas sebesar 35%. Siswa yang bisa mengikuti kegiatan pengayaan adalah siswa yang telah mencapai nilai kriteria kelulusan minimal (KKM). Untuk menumbuhkan aktivitas pembelajaran yang aktif dan menarik dalam kegiatan pengayaan memiliki ide untuk mengembangkan suatu media alternatif yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

Didukung dari penelitian yang dilakukan oleh Darsono (2015) yang berjudul Pengembangan pembelajaran geografi melalui media kartu uno dengan hasil analisis secara keseluruhan bahwa. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa Kartu Uno Geografi hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau dari penyajian, tampilan, keterbacaan,

dan kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk Kartu Uno Geografi hasil pengembangan layak digunakan sebagai media belajar di SMA Kristen 1 Metro.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Kartu Uno Akuntansi sebagai Media Pengayaan Pada Materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 Di SMK Negeri 4 Surabaya”.

Peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses mengembangkankartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya?; (2) Bagaimana kelayakan pengembangan kartu uno akuntansi digunakan sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya?; (3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan kartu uno akuntansi digunakan sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal di SMK Negeri 4 Surabaya?.”

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menghasilkan produk kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya; (2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya; (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya.

Menurut Kurniasih (2014) kurikulum 2013 adalah serentetan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis dari tahun 2004 yang berbasis kompetensi lalu diteruskan dengan kurikulum 2006 atau yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Sedangkan Menurut Fadlilah (2014), Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan *soft skills* dan *hard skills* yang berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Hal ini menandakan bahwa kurikulum sangat diperlukan dalam rangka memajukan dan menyukseskan tujuan pendidikan.

Menurut Daryanto (2014), Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Sedangkan menurut Arsyad (2016), bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan beberapa pendapat

dias maka disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Program pengayaan merupakan program pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang lebih cepat dan dilaksanakan berdasarkan suatu keyakinan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terus terjadi dan belajar sesuatu yang menyenangkan dan sekaligus menantang (Kunandar, 2014). Hal yang sama juga diungkapkan Arikunto (2012), bahwa kegiatan pengayaan adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat sehingga memberikan peserta didik tersebut lebih kaya pengetahuan dan keterampilannya atau lebih mendalam penguasaan bahan pelajaran dan kompetensi yang mereka pelajari. Selain itu, pembelajaran pengayaan merupakan pembelajaran tambahan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pembelajaran baru bagi peserta didik yang memiliki kelebihan sedemikian rupa sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan minat, bakat, dan kecakapannya. Berdasarkan pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengayaan adalah proses pembelajaran tambahan yang diberikan oleh seorang guru kepada satu kelompok peserta didik yang telah melampaui standar minimal kelulusan agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya.

Pengertian kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012) adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hamper sama dengan karcis). Kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah kartu uno yang merupakan salah satu permainan yang banyak digemari kalangan pelajar.

Rohrig (2008) menjelaskan bahwa uno adalah salah satu permainan kartu keluarga yang paling terkenal di dunia dengan peraturan yang cukup mudah untuk siapapun diatas usia tujuh tahun. Sedangkan menurut Reny (2014) bahwa uno adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan sebuah kartu yang dicetak khusus. Permainan kartu empat berwarna tampaknya sederhana tapi penuh taktik dan strategi untuk mencapai kemenangan. Diperlukan juga strategi dan kerjasama bila dilakukan dalam permainan berpasangan. Jadi, permainan kartu uno adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan sebuah kartu yang dicetak khusus dan digunakan untuk bermain pada usia diatas tujuh tahun.

Permainan kartu Uno bisa dimainkan dari 2 hingga 7 orang. Spesifikasi kartu uno ini berukuran antara 8,5cm x 5,5cm. Isi kartu yang digunakan pada kartu uno akuntansi ini yaitu kartu dengan materi Pajak Penghasilan (PPh)

Pasal 21. Jumlah kartu yang digunakan yaitu 100 lembar kartu, terdiri dari 80 lembar kartu biasa memiliki angka 0-9, dan 20 kartu aksi yang terdiri dari, 4 kartu *Draw*2, 4 kartu *Reverse*, 4 kartu *Skip*, 4 kartu *Wild*, dan 4 kartu *Wild Draw* 4.

Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Pajak Nomor PER-16/PJ/2016 adalah pajak atas penghasilan berupa gaji, upah, honorarium, tunjangan dan pembayaran lain dengan nama dan dalam bentuk apa pun sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan, jasa, dan kegiatan yang dilakukan oleh orang pribadi subjek pajak dalam negeri, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 21 Undang-Undang Pajak Penghasilan.

METODE

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan dari Thiagarajan, Sammel, dan Sammel (Trianto, 2014) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Desseminate*). Tahap penyebaran (*Desseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Adapun tahap-tahap pengembangan media (1) tahap pendefinisian (*Define*), tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Langkah-langkahnya adalah analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran. (2) tahap perancangan (*Design*) Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah sebagai alat penunjang didalam proses pembelajaran. Media pengayaan berupa permainan kartu, yakni permainan kartu uno akuntansi. Desain kartu uno akuntansi yang dirancang ini diadaptasi dari Mulyadi (2008) bahwa desain kartu harus memvisualiasi kecerahan warna bertujuan untuk menarik orang yang melihat. Isi dari permainan kartu uno ini berupa soal dan jawaban tentang materi Pajak Penghasilan (PPh) pasal 21. (3) tahap pengembangan (*develop*) tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan media pengayaan yang berupa sebuah kartu permainan yakni kartu uno akuntansi.

Desain uji coba media kartu uno akuntansi ini, dibuat suatu rancangan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pengembangan sesuai dengan prosedur penelitian model 4- D yang telah dirancang.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pengayaan adalah sejumlah individu yang turut serta dalam uji coba yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Subjek uji coba dalam pengembangan media terdiri dari dua orang ahli materi terdiri dosen pendidikan akuntansi dan guru akuntansi, satu orang ahli media selaku dosen pendidikan teknologi pendidikan, siswa kelas XII

Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya yang berjumlah 20 orang.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media berupa lembar telaah. Sedangkan, data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi berupa lembar validasi yang diberikan pada ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang kemudian dianalisis dengan teknik prosentasi.

Presentase perhitungan yang dilakukan oleh para validator diperoleh berdasarkan perhitungan menurut Skala Likert pada tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Skala Penilaian Validator

Penilaian	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber : Riduwan (2015)

Data dari lembar validasi dihitung dengan cara:

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari analisis tersebut maka akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media dengan kriteria yang dapat dilihat dengan kriteria pada tabel berikut ini:

Tabel 1.2 Kriteria Interpretasi Media

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : Riduwan (2015)

Lembar angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Kriteria penilaian dengan menggunakan skala Guttman dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1.3 Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber: Sugiyono (2011)

Data hasil angket respon siswa dihitung dengan cara:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis diatas angket respon siswa tersebut, maka akan diperoleh kesimpulan tentang

kelayakan media menggunakan skala *Guttman* dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Skor

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 41%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2015)

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan layak bila rata-rata persentase dari angket validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Kartu Uno Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Pajak Penghasilan di SMK Negeri 4 Surabaya

Secara keseluruhan proses pengembangan media kartu uno akuntansi materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 sebagai media pengayaan sesuai dengan model pengembangan 4D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Langkah awal yang dilakukan dalam proses pengembangan dilakukan analisis terkait kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 4 Surabaya. Dari informasi yang diperoleh dapat diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 4 Surabaya adalah kurikulum 2013 dan dalam kegiatan pembelajaran pengayaan menggunakan lembar soal saja.

Lembar soal memiliki kelebihan dan kekurangan bagi proses kegiatan pengayaan siswa. Untuk kelebihan lembar soal lebih lebih praktis dan harga terjangkau. Kekurangan dari lembar soal menimbulkan pembelajaran yang membosankan bagi siswa jika tidak dipadukan dengan media. Hal ini menyebabkan siswa yang mengikuti kegiatan pengayaan kurang termotivasi dan antusias dalam proses pembelajaran. Perlu diberikan media pengayaan yang menarik minat dan keaktifan siswa untuk mengikuti kegiatan pengayaan bukan dengan menggunakan lembar soal saja karena dalam Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk aktif dalam mencari sumber belajar. Untuk itu memunculkan ide untuk membuat media pengayaan berupa permainan kartu. Permainan kartu yang dipilih adalah permainan kartu uno karena permainan tersebut cara bermain yang mudah tetapi memerlukan strategi dan tatik untuk mencapai kemenangan dalam permainan.

Siswa kelas XII Akuntansi yang telah mendapatkan materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 serta nilai yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah

ditentukan oleh guru. Siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan minimum dilakukan kegiatan pengayaan. Menurut Sukiman (2012) pengayaan dapat diartikan sebagai pengalaman atau kegiatan peserta didik yang melampaui persyaratan minimal yang ditentukan oleh kurikulum dan tidak semua peserta didik dapat melakukannya.

Dilakukan analisis konsep materi yaitu mengidentifikasi konsep-konsep utama pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 berdasarkan silabus. Perumusan tujuan pembelajaran yaitu berdasarkan analisis ujung depan, kompetensi dasar, indikator yang kemudian dapat diperoleh perumusan tujuan pembelajaran pada media kartu uno akuntansi materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 sebagai media pengayaan.

Pada tahap perancangan yang dilakukan adalah menyusun desain dan konsep awal media yang menghasilkan draf 1. Desain awal media meliputi kartu uno akuntansi, petunjuk penggunaan kartu uno akuntansi. Untuk desain kartu uno akuntansi yang digunakan diadaptasi dari Mulyadi (2008), dimana desain kartu harus memvisualisasikan kecerahan warna bertujuan untuk menarik orang yang melihat. Pada tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah media kartu uno akuntansi. Tahap ini dimulai dengan melakukan telaah media (draf 1) yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil telaah yang sudah disertai dengan komentar dan saran akan digunakan sebagai bahan untuk merevisi media sehingga akan menghasilkan draf 2. Media berupa draf 2 selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga dapat diketahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Media berupa draf 2 ini akan diuji cobakan pada 20 siswa kelas XII Akuntansi Di SMK Negeri 4 Surabaya.

Kelayakan Kartu Uno Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21

Kelayakan media kartu uno akuntansi materi pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 sebagai media pengayaan yang dikembangkan diukur dari hasil lembar validasi para ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang diperoleh oleh uji coba yang dilakukan.

Kelayakan media didapat dari hasil analisis ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Berdasarkan hasil analisis maka diperoleh keseluruhan hasil dari ahli materi sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media sebesar 85% dengan kriteria sangat layak, dan respon siswa skor sebesar 85,5% sangat baik maka diperoleh rata-rata kelayakan sebesar 84% dengan kriteria sangat layak. sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan sangat layak

digunakan sebagai media pengayaan untuk materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 .

Respon Siswa terhadap Kartu Uno Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21

Hasil angket respon siswa memperoleh rata-rata presentase sebesar 85,5% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan perolehan presentase tersebut, maka media permainan kartu uno akuntansi telah memenuhi kriteria kelayakan dari Kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media kartu uno akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pengayaan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2005) yang menyatakan bahwa media dikatakan layak apabila skor yang diperoleh $\geq 61\%$.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan: (1) Pengembangan ini menghasilkan produk berupa permainan kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 di SMK Negeri 4 Surabaya. Proses pengembangan mengacu pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) melalui 3 tahap pengembangan yang terdiri dari tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Tahap penyebaran tidak dilakukan peneliti karena keterbatasan waktu. (2) Kelayakan media kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 yang dikembangkan ini ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli media berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan aspek kualitas teknis dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pengayaan. (3) Hasil respon siswa terhadap media kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 memperoleh hasil sangat baik sebagai media pengayaan.

Saran

Peneliti memberikan saran terkait pengembangan kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21: (1) Penelitian pengembangan kartu uno akuntansi pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 terbatas pengujian kelayakan media ditentukan berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. (2) Penelitian

pengembangan kartu uno akuntansi pada media pengayaan ini masih kurang sempurna. Oleh karena itu perlu disempurnakan lagi pada penelitian pengembangan media selanjutnya. (3) Media kartu uno akuntansi yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini terbatas pada materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 dalam bentuk soal uraian selanjutnya kartu uno akuntansi sebagai media pengayaan dapat dikembangkan untuk materi akuntansi lain dengan variasi bentuk soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darsono, dkk. 2015. Pengembangan Pembelajaran Geografi melalui Media Kartu Uno. *Jurnal FKIP Unila*.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Edisi Keempat. Jakarta: Pustaka Utama.
- Fadlillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan contoh edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyadi, DR. Seto, 2008. Berguru Desain pada Anak-anak. *ConceptMajalah Desain Grafis*, Vol. 04 Edisi 25, September 2008. h. 19.
- Nachiappan, Suppiah, et al. 2014. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. Vol 3 (2): pp 2-17-229.
- Pemerintah Republik Indonesia, (2003), Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Renny Ratna dan Achmad Lutfi. 2015. Kelayakan Permainan UNO CARD Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom. *UNESA Journal of Chemical Education ISSN: 2252-9454* Vol. 4, No.2, pp. 186-194.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohrig, Peter and Jenny Clarke. 2008. *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. Germany: Solution Books.

- Sadiman, Arief S, dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

